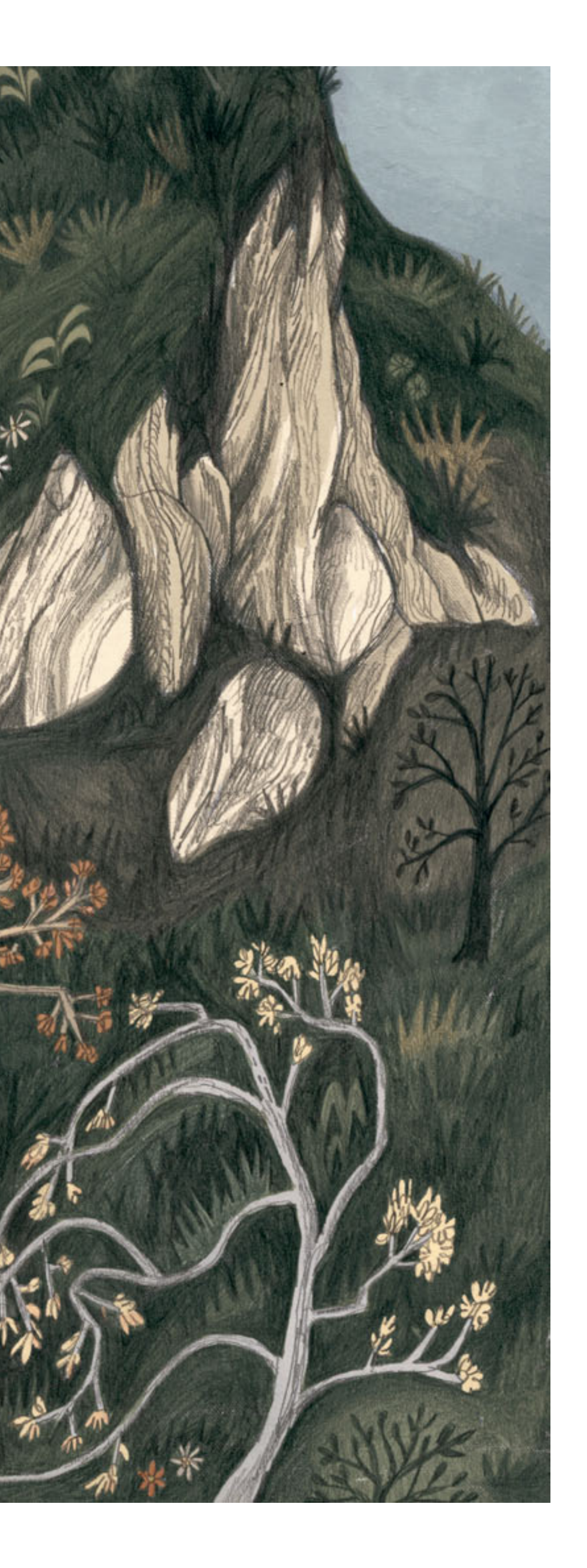


Чарльз Соломон
Легенда о волках
Артбук





ЧАРЛЬЗ СОЛОМОН



ПРЕДИСЛОВИЕ ДЖЕЙМСА БАКСТЕРА

ПОСЛЕСЛОВИЕ ТОММА МУРА И РОССА СТЮАРТА

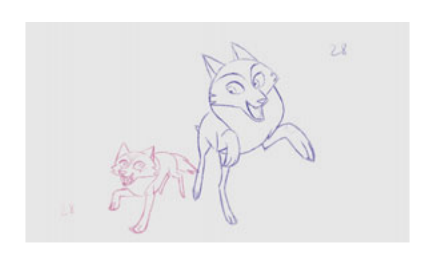
Москва
Манн, Иванов и Фербер
2022

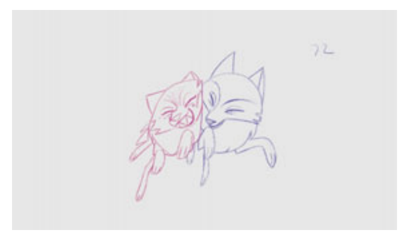

НАГРАДА
ЗА ГОЛОВУ
ВОЛКА
самки
самца
В Килкенни и окрестностях
Напечатано по приказу Оливера Кромвеля в Дублине 1650





Предисловие





СТР. 1 *Эскиз сцены, в которой подружились Робин и Меб. Автор: Томм Мур*

СТР. 2–3 *Вдохновляющая стилизация в духе эскизов Эйвинда Эрла к диснеевской «Спящей красавице». Художник: Эмили Хьюз*

СТР. 4 *Плакат о вознаграждении за голову волка. Художники: Лили Бернард и Росс Стюарт*

СТР. 5 *Ранние поиски Томма Мура в цвете, вариант орнамента*

НАПРОТИВ *Эскиз Росса Стюарта подчеркивает ажурные формы и теплые оттенки леса*

СВЕРХУ *Выразительные рисунки Джеймса Бакстера. «В кадре» Меб и Робин веселятся за игрой*

Лос-Анджелес, 2009 год. Смотрю я «Тайну Келлс» и удивляюсь: «Что это за ребята такие?»

Я — британский аниматор, построивший карьеру в голливудском кинематографе, — вдруг сталкиваюсь с совершенно неожиданным фильмом из Ирландии. В нем звучат глубокие интонации Хаяо Миядзаки, блистает художественный вкус Ричарда Уильямса, и все это в колоритных кельтских декорациях (полистайте «*Келлскую книгу*» в Тринити-колледже в Дублине, и вы оцените любовь кельтов к замысловатым узорам).

«Вот это да! — думаю я. — Как им это удалось?» Анимационные фильмы — это геркулесов труд даже для больших голливудских студий. Как вы догадываетесь, удалось им это так: много работы, полная самоотдача, всевозможные художественные приемы и постоянный поиск средств для финансирования проекта. Но вряд ли вы догадываетесь, как у художников получается на протяжении всех этапов работы оставаться страстно влюбленными в свое дело одаренными людьми, создающими прекрасный мультфильм в самом сердце ирландской глубинки. Студия Cartoon Saloon стала маяком в море независимой анимации и примером равновесия искусства и коммерции.

За последние годы я не раз имел удовольствие видеться с Томмом Муром, когда он приезжал в Лос-Анджелес на питчинги или искал здесь инвесторов для очередного проекта. Позже я познакомился с Полом Янгом и Норой Туми, друзьями Томма по школе искусств. Именно с ними он открыл Cartoon Saloon. «Меня совершенно покорила “Песнь моря”», — сказал я Томму так, чтобы он не расслышал в голосе нотки зависти. «Как раз сейчас мы заняты новым фильмом, — поделился он. —О волках». «Это будет что-то потрясающее!» — подумал я. Оживлять изображения собак я любил больше всего, но пока не подворачивался случай делать это профессионально. И я произнес, стараясь не выдать волнения: «Ну, если я буду чем-то полезен, дайте знать». У меня такой способ разговаривать с кинематографистами, которыми я восхищаюсь. Это мое «пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, позвольте мне анимировать хотя бы пару кадров вашего мультфильма». По счастью, Томм сжалился надо мной, и я внес свой вклад в «Легенду о волках» — те самые пару кадров.

«*Легенда о волках*» — это наглядное воплощение всего невероятного, что намешано в студии Cartoon Saloon. Во-первых, она располагается в Килкенни — маленьком ирландском городке, улочки которого помнят Средневековье. Запуск мультипликационного проекта здесь можно было посчитать безумием, если бы не местное бурное развитие изобразительного искусства. И все же это не мегаполис — не Дублин, не Лондон и не Лос-Анджелес с их богатой инфраструктурой и армией талантов.

Я люблю Килкенни. Вдалеке от механизированного Голливуда понимаешь, почему у фильмов Cartoon Saloon узнаваемый голос. Пропуская в гостиничном баре пинту легендарного пива «Гиннесс» с Томмом, я диву давался, как он запустил студию в этих краях. «В погоне за мечтой стать аниматором вы не отправились в Лос-Анджелес. Наоборот — вы заставили кинопроизводство прибыть к вам!» — восторгался я. «Заставил? Нет, не думаю, — отозвался он. — Я хотел начать съемки, и меня не волновало, будет ли фильм идеальным. Я просто хотел его снимать». Разве не это истинный дух свободы — просто прокладывать свой творческий маршрут вопреки препятствиям, отбрасывающим Cartoon Saloon назад? Сейчас Килкенни — это бурлящий котел анимации. Здесь две не простаивающие без дела студии и собственный фестиваль анимации. Не говоря уже о вечно многолюдном кафе для вегетарианцев, к открытию которого подтолкнула команда из Cartoon Saloon.

Во-вторых, «Легенда о волках» — это фильм о честности. Не лгать о том, кто ты такой — и кем станешь, — и принимать наши отличия друг от друга. В Cartoon Saloon Томм с друзьями создали пространство, где главное — быть честным. Художники привносят в проект немного самих себя, хоть и работают на общую цель. У этой честности есть цена — необходимость изыскивать деньги на съемки. Если ваша главная цель — проявить себя как художник, придется убедить людей поверить в вас и вложить в ваш проект деньги.

Этой битве нет конца, и зритель о ней не знает. Ему видны только трофеи этой войны — прекрасные иллюстрации художников, которые, подобно волкам, свободны в самовыражении.

«Легенда о волках» сделана в таком художественном стиле, который стал визитной карточкой Cartoon Saloon. Этому особенному стилю и посвящена наша книга. Такой художественный вкус сродни колдовству — вот первое сравнение, которое пришло мне в голову при знакомстве с их фильмами. Это смесь того, что так мне нравится в путешествии в мир художественного искусства. Своей плоской перспективой «волки» напоминают полнометражный шедевр «Вор и сапожник» Ричарда Уильямса, а Уильямса, в свою очередь, вдохновляли персидские миниатюры. В мультфильмах «Тайна Келлс» и «Песнь моря» персонажи разгуливают как в жизни. А вот земля под ними выглядит так, словно смотришь на нее сверху вниз, как на карту. Поверхность земли наклоняется и сглаживается навстречу взгляду. Некоторые из этих элементов встречаются и в «Легенде о волках», хотя с перспективой в этом фильме играют смелее — нужно передать взгляд волка на мир, как нюх ведет его сквозь объемное пространство.

Облик персонажей «Легенды о волках» построен на особом смешении графики и объема. Такой состав мне по вкусу еще со времен, когда я вдохновлялся работами аниматора студии Disney Милта Каля и стилем таких художников, как Том Ореб. Смотреть «Спящую красавицу» для меня — всё равно что следить за работой величайшего мага: каждый персонаж что-то символизирует, а вся история напоминает реальность. У героев острые углы, множество прямых линий, но двигаются они органично. Это наполняет их жизнью. Как нарисованные картинки умудряются быть более живыми, чем люди, которых я знаю? Персонажи Cartoon Saloon подняли эту художественную философию на новый уровень, создавая образы, которые пересекают друг друга и перетекают один в другой, как кельтские орнаменты. Но они всегда остаются верны художественной правде героя. Что собой представляют эти персонажи — вопрос, достойный обсуждения. Но особая магия анимации, наделяющей рисунок жизнью, будит воображение зрителя.

Чем больше людей проникнутся потрясающей работой этой команды художников, тем успешнее будет студия Cartoon Saloon и тем больше прорывных анимационных фильмов она выпустит. Надеюсь, вы получите такое же наслаждение от погружения в прекрасный мир «Легенды о волках», какое получили художники при его создании.

ДЖЕЙМС БАКСТЕР, апрель 2020



ДЖЕЙМС БАКСТЕР *родился в Англии в 1967 году в Бристоле, вырос в Бишопс Стортфорд. Когда ему было шестнадцать, он попробовал силы в анимации с 8-миллиметровой камерой. Один год он учился в Кембридже, в Колледже искусств и технологий, и еще год — в Колледже искусств и дизайна в Западном Суррее, пока не перешел от учебы к делу — работе в Лондоне над фильмом «Кто подставил кролика Роджера?»*
Ради работы в компании Уолта Диснея Джеймс переехал в Калифорнию. Здесь он был ведущим аниматором классических персонажей: таких как Белль в «Красавице и Чудовище» и Рафики в «Короле Льве». Затем он перебрался в студию DreamWorks, где трудился над мультфильмами «Принц Египта», «Спирит: Душа прерий» и «Шрек-2». С 2005 по 2008 год Джеймс руководил собственной студией — «Джеймс Бакстер Анимейшн», которая выпустила ряд проектов, в том числе рисованную мультипликацию для художественного фильма «Зачарованная» компании Disney и первые сцены «Кунг-фу Панды» студии DreamWorks. Он вернулся в команду DreamWorks ради работы над фильмом «Как приручить дракона» и его сиквелом, а также «Семейкой Крудс». Сейчас Джеймс руководит отделом анимации персонажей в Netflix.

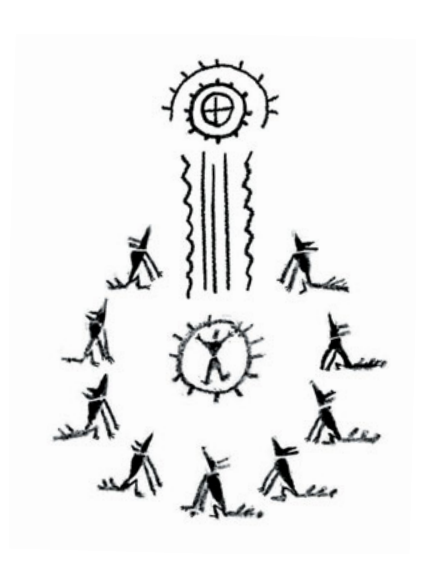
ВВЕРХУ *Гигантская фигура волка и Робин. Кто сильнее? Художник: Томм Мур*

НАПРОТИВ *Робин и Меб против стаи волков. Художник: Сирил Педроса*





I. Вдохновение. Оборотни в Ирландии



НАПРОТИВ *Гобелен «Святой Джордж и Дракон» как источник вдохновения. Концепт Алисы Дьедонне*

СВЕРХУ *Эскиз Алисы Дьедонне в стиле петроглифа*

СПРАВА *Цветная иллюстрация в Topographia Hibernica (лат. Топография Ирландии) XII века, выполненная Джеральдом Уэльским. Иллюстрирует легенду о человека-волке в Оссори. Этот рукописный экземпляр подсказал режиссерам и художникам по концептам, какими будут художественное решение и сама история*

Оборотни часто встречаются в мифах и народных сказках. В Японии и Китае лисы принимают человеческий облик, чтобы наводить ужас на легкомысленных людей. В Бразилии амазонский дельфин боуто темной ночью превращается в мальчика. Культура американских аборигенов хранит истории о перевертышах. Перевертыши — это не вервольфы из страшилок: не те проклятые, обреченные превращаться в кровожадных зверей в полнолуние. Перевертыши меняют облик по собственной воле. Шелки из фильма «Песнь моря» управляют своими превращениями; Сириус Блэк и Минерва Макгонагалл из «Гарри Поттера» становятся животными, когда захотят.

Самые известные перевертыши ирландских мифов — люди-волки из Оссори. В XII веке в Topographia Hibernica (лат. Топография Ирландии) архидьякон Джеральд Уэльский рассказал легенду о странствующем монахе, которого волк попросил провести обряд над умирающим собратом. Тот на самом деле был пожилой женщиной. Волк поведал священнику, что это его жена, они уроженцы Оссори, но сила проклятья раз в семь лет облачает их в волчьи шкуры.

В некоторых историях коренные жители Оссори оставляют свои тела практически безжизненными, а сами тем временем разгуливают в зверином обличии. По другим данным, перевертыши были потомками Лайгнеда Файлида, родоначальника оссорийских королей. В Средневековье их владения охватывали большую часть графств Килкенни и Лиишь. Когда древние племена богини Дану уходили из Ирландии, некоторые остались и заключили браки со смертными. Их дети приобрели сверхъестественные способности к перевоплощениям. Ученые строят догадки, что некоторые сказания появились из-за воинов, которые надевали волчьи шкуры, отправляясь «волковать» — совершать набег.



Впервые Томм Мур услышал о волках из Оссори мальчишкой в программе молодых ирландских кинематографистов: «Я помню, как дама по имени Анджела Уолш рассказывала о них и отметила, что это может стать хорошей идеей для фильма или книги комиксов». Но идея еще много лет пролежала мертвым грузом на задворках замыслов Томма Мура.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ


Купите розги для гадких мальчишек






Оливер Кромвель



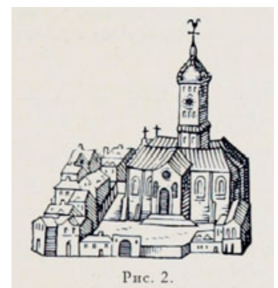

Рис. 2.




Рис. 3. Бумажная фабрика. XVII в.



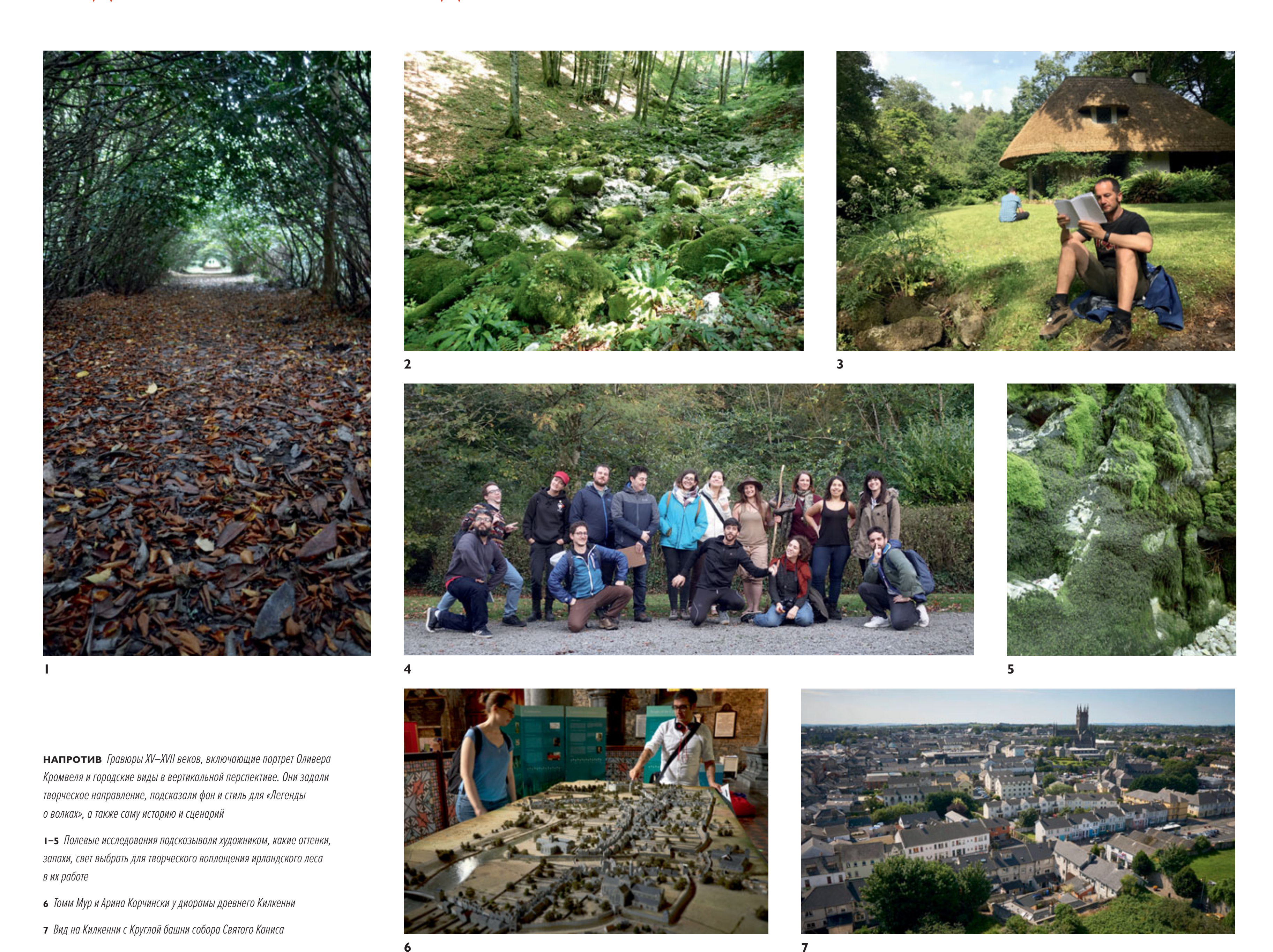


«В Ирландии заборы не спасают от четырех поганых тварей: кровососущих вшей на теле, бесчинствующих крыс в домах, держащих в своих руках человеческую совесть священников в церквях. И от волков, наносящих непоправимый урон, в полях».





СТУДИЙНЫЕ ПОЛЕВЫЕ ВЫХОДЫ



1

2

3

4

5

6

7

НАПРОТИВ *Гравюры XV–XVII веков, включающие портрет Оливера Кромвеля и городские виды в вертикальной перспективе. Они задали творческое направление, подсказали фон и стиль для «Легенды о волках», а также саму историю и сценарий*

1–5 *Полевые исследования подсказывали художникам, какие оттенки, запахи, свет выбрать для творческого воплощения ирландского леса в их работе*

6 *Томм Мур и Арина Корчински у диорамы древнего Килкенни*

7 *Вид на Килкенни с Круглой башни собора Святого Каниса*



II. Сюжет



Лучше свободная жизнь,
чем смерть в цепях

дикий VS ручной

свобода/опасность клетка/безопасность

инстинкт логика

баланс двух миров

НАПРОТИВ *Мрачные черно-белые кадры усиливают драматический конфликт между людьми и волками. Художник: Фридрих Шепер*

СВЕРХУ *Стилизованная иллюстрация конфликта между вольным миром природы и ограничениями, которые накладывает человеческое общество. Художник: Саломе Хамман*

Томм держал волков из Оссори в уме, занимаясь другими проектами, включая первые ирландские анимационные фильмы «Тайна Келлс» (2009) и «Песнь моря» (2014). Задумываясь о третьем фильме, он понял, что хочет делать его с Россом Стюартом, с которым сотрудничал в проекте американской мультипликационной антологии «Пророк» (2014). Они придумывали историю по принципу, который переняли у американского писателя и художника Джима Капобьянко (он работал над фильмами «Рататуй» и «Головоломка»). Продюсер «Легенды о волках» и директор Cartoon Saloon Пол Янг вспоминает: «Томм слышал, как Джим придумывает идеи — на одном листе пишет, что он любит, на другом — что ненавидит. Очевидно, что все хорошие сюжеты построены на конфликте, а эти листы — способ найти нужный конфликт. Томм и Росс опробовали такой способ. Необычная идея дарит чувство сопричастности. И другие люди уже не могут чинить препятствия».

«Мы хотели поднять тему защиты животных, дикой природы, свободы, угнетения и фольклора — всего того, чем сами живем и дышим», — говорит Росс Стюарт.

«Ключевая тема этой истории — это поиск равновесия между человеком и дикой природой, приказом и верностью себе, правилами и личностью, — утверждает Мур. — Это проходит красной нитью через всех героев: в контрасте между Меб и Робин и во время решающей битвы за то, что лучше для Робин».

«Не знаю, когда именно волки из Оссори вернулись в поле моего внимания; может, когда я собирал информацию для фильма “Песнь моря”, — добавляет он. — На ирландском канале шел сериал “Земля волков” о том, как Оливер Кромвель выкуривал волков, пытаясь подчинить себе страну. Он хотел показать, что уж у него-то, в отличие от предыдущего короля, железная рука. Мы добавили волков из Оссори, и история быстро начала обретать очертания».

Мур и Стюарт легко находят общий язык. Они не заканчивают предложения друг друга. Но за разговорами у них рождается единая мысль.

«Мы с Россом решили поместить историю в Килкенни. Причем во времена, когда город был фактически столицей Ирландии, — продолжает Мур. — Но чем глубже мы погружались в этот период, тем сильнее осознавали, каким деспотом был Кромвель. Мы поняли, на какую махину замахнулись — тема дикой природы в сравнении со строгим порядком. Раздумывая над волками из Оссори, мы пришли к мысли о двух детях — из Ирландии и Англии — и о том, как сталкиваются их мировоззрения».

Хотя главный злодей списан с Оливера Кромвеля, художники вольничают с историческими фактами, выставляя его только как лорда-протектора.

«Кромвель был по-настоящему плохим парнем в Ирландии середины семнадцатого столетия, — говорит Стюарт. — Мы изучали, как средневековые ирландцы относились к волкам. Они жили с ними бок о бок. Есть истории, как волки защищали тех, кто обращался с ними по-доброму и с уважением. А потом заявился Кромвель со своим “мы истребим всех волков”. Ирландцы сказали: есть место под солнцем для них и для нас. Мы поняли, что этот колодец идей бездонный!»

Мур и Стюарт обратились за помощью к сценаристу Уиллу Коллинзу, который работал над фильмом «Песнь моря». Коллинз только начинал карьеру, когда услышал про «Тайну Келлс». Он вспоминает: «Едва я только увидел на YouTube трейлер, я понял: вот с кем я хочу работать! Наши чувства, наши культурные ориентиры и тип историй, которые мы хотели рассказать, органично совпадали. Тогда я получил в работу свой первый детский фильм — дорожная история, которая разворачивается в Хеллоуин в 1987 году. А Томм Мур заговорил о фильме, начать съемки которого он планировал в те же выходные.

Это была полная неожиданность! Так началось наше совместное приключение — «Песнь моря». А после нее — «Легенда о волках».

«Мы хотели обратить внимание зрителя на то, что наш фольклор уходит в небытие. Наши легенды теряются в западной культуре и телевидении, — объясняет Коллинз. — У этих ребят были сильные персонажи, атмосфера и действительно интересный драматический посыл — охотника отправляют убить последнего из волков. Его добычей становится родная дочь. Никогда раньше я не слышал о волках из Оссори, но теперь история меня затянула».

Творческая работа этой троицы была неформальной и дружеской. «Мы собирались в комнате, прорабатывали фрагменты сюжета. Затем я уходил писать черновик. Его мы сжигали и начинали все заново, — рассказывает Коллинз, смеясь. — Один делился идеей, другой подхватывал ее, и она, как теннисный мяч, летала между нами туда-сюда. Следом вступал третий, мол, вы выбрали ошибочное направление. Это срабатывало. Критическое осмысление каждого шага привело к тому, что мы получили сильную историю».

«Когда я подключился к проекту, парни закончили сценарий и готовились к раскадровке, — добавляет ассистент режиссера Марк Маллери. — За это время многое изменилось. Первый акт полностью переписали. Я боялся стать еще одним громким голосом в комнате. Поэтому придерживался принципа: когда один говорит одно, а другой другое, я становлюсь арбитром. Или делаю все, что в моих силах, чтобы указать, что сработает, а что нет. А если они оказываются в тупике, подкидывать идеи».

Большинство анимационных фильмов — сказки. Действие «Легенды о волках» разворачивается в декорациях реального мира в довольно специфический период истории. «Для сценариста сказка — очень сложный жанр из-за жестких границ дозволенного внутри вымышленной вселенной, — отмечает Коллинз. — Работа с сюжетом по реальным историческим событиям гораздо легче. Вся сказочность в "Легенде о волках" сводилась к сноволкам. Остальное — историческая правда. Магия проявляется в контрасте с обыденным миром».

По мере того как обретал очертания сюжет, художники Cartoon Saloon с режиссерами приступили к раскадровкам. Этот инструмент придумал Уолт Дисней для того, чтобы задать структуру в мультсериалах 1920-х и ранних 1930-х годов. Рисунки с подписями прикрепляли к пробковым доскам. Раскадровка позволяла режиссеру представить будущую картину и понять, насколько эффективно взаимодействуют изображение и сюжет.

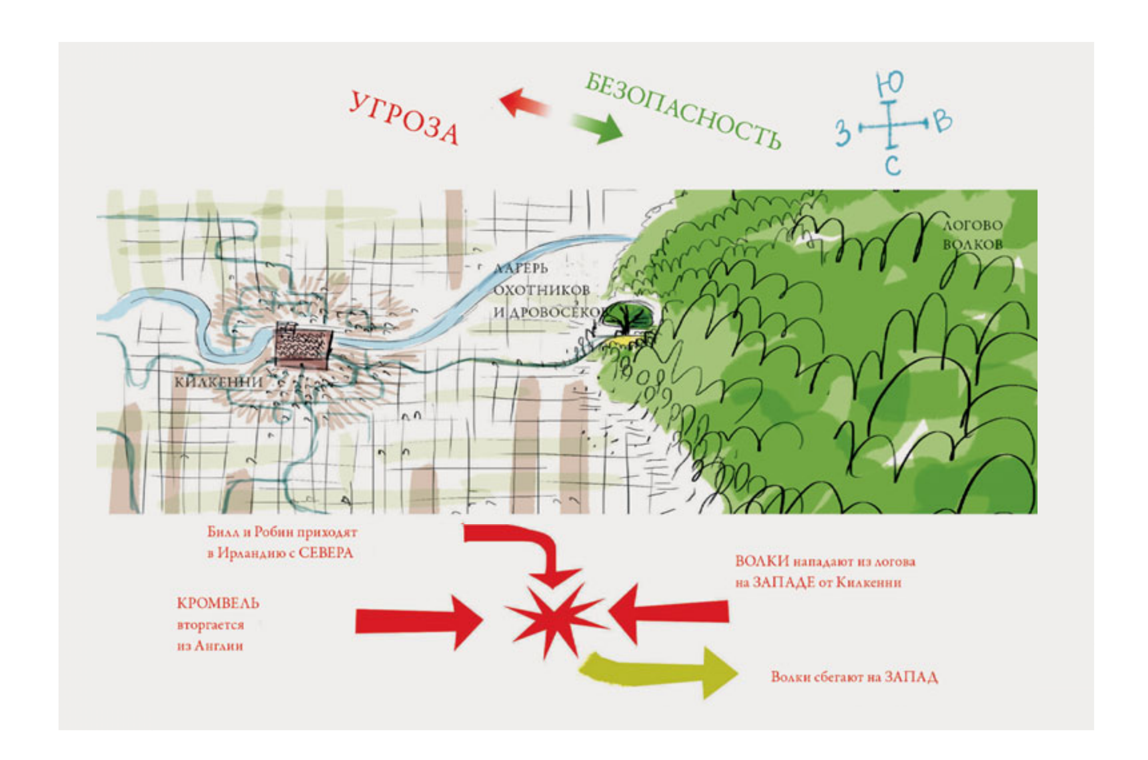
На съемочной площадке в кино актеры снимаются в нескольких дублях, пробуя двигаться и произносить реплики то так, то эдак. Режиссер и редакторы просматривают отснятый материал, выбирая наилучшие варианты. Зачастую им приходится соединять разные куски, чтобы получить лучшую версию. В мультипликации художники по раскадровке подбирают, как лучше представить каждую из сцен режиссеру. Обычное дело, когда сцена, которая хорошо выглядит на бумаге, требует существенной переработки после раскадровки. Художники превращают слова в картинки, размышляя, как снять сцену, где установить камеру, как должны вести себя анимированные актеры.

«У раскадровщиков должны быть в запасе самые интересные замыслы о том, как показать сцену, — говорит Коллинз. — Я не встревал в их работу, только делал пометки. Томм и Росс лучше меня знают, что в визуальном воплощении моего текста выстрелит, а что нет. Художники-раскадровщики подготовили материал, который оказался лучше, чем то, что я написал словами».

Вместе с художниками и режиссерами над подготовкой раскадровки к аниматику — сырой, черновой версии фильма работают монтажеры. Монтажер Дарра Бирн объясняет: «В художественном фильме, если ты застрял, будешь пытаться сделать наилучший вариант из того, что снято. В анимации можно сузить кадр или переснять сцену, если она плохо работает.

Самая большая часть монтажа в анимации происходит в аниматике. Вы пытаетесь создать у зрителей впечатление, будто историю рисовал один человек, хотя над ней работали пять художников-раскадровщиков».

«Когда у фильма пять или шесть художников по раскадровке, в результате получается пять или шесть различных, мастерски выполненных работ, из которых нужно сложить цельный фильм, — добавляет монтажер Ричард Коуди. — Ты должен убедиться, что все персонажи цельны и у каждого есть арка (изменения, которые происходят с героем по мере развития сюжета. — *Перев.*). Одни художники больше занимаются визуальным рядом, другие — развитием героев. Они создают великолепную последовательность, но вам нужно над ней поработать, чтобы она гармонично вписалась в фильм».

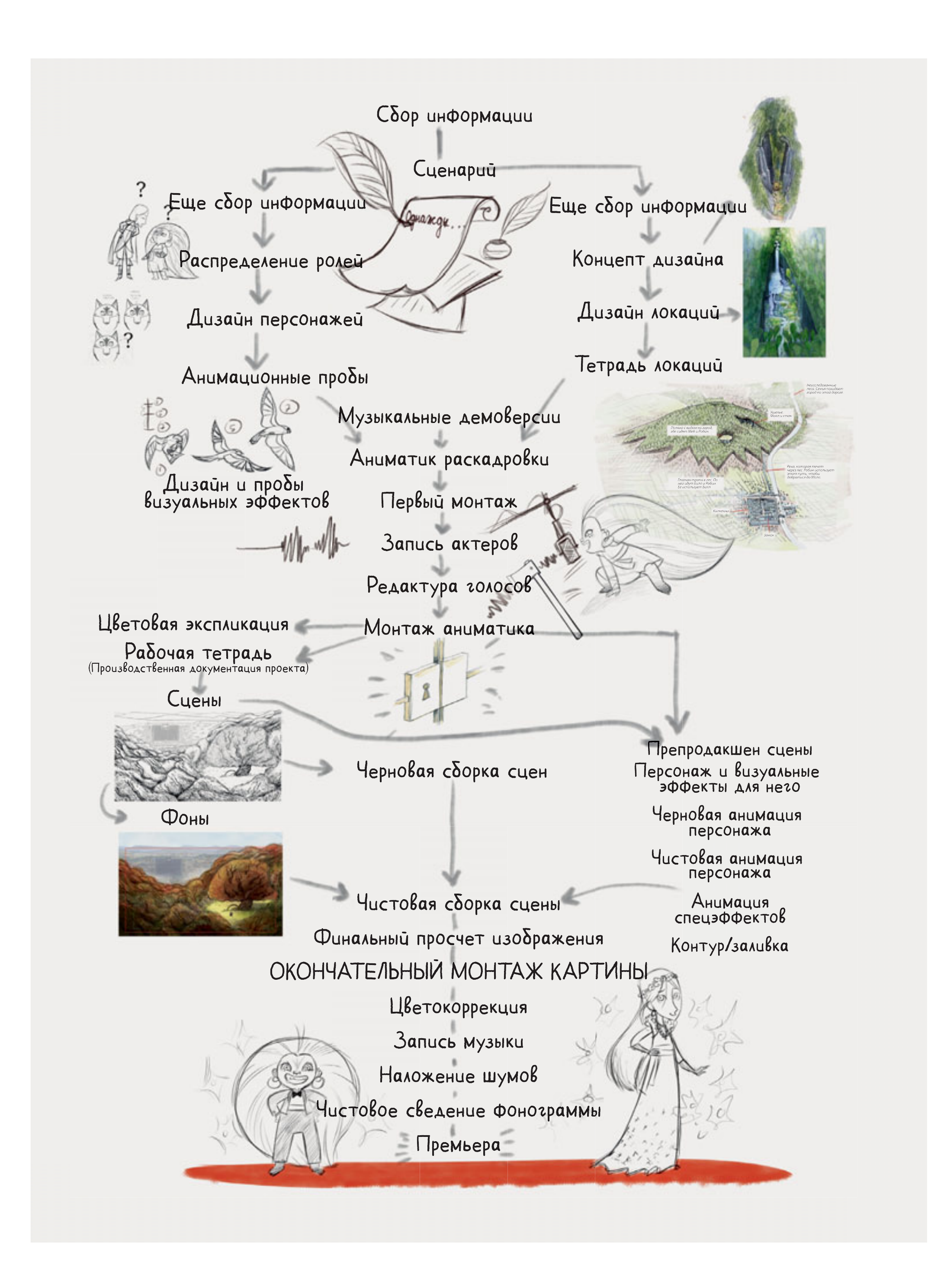


«Вершиной колдовства везде считается способность менять облик. В Ирландии это превращение в зайца или кота. На протяжении многих лет любимым зверем для превращения был волк».

УИЛЬЯМ БАТЛЕР ЙЕЙТС

СВЕРХУ *Простая схема Килкенни и окрестностей взглядом персонажей фильма. Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ *Схема работы иллюстраторов Cartoon Saloon над мультфильмом. Так идет процесс анимации*



«Для обозначения волка на старом ирландском языке есть прекрасное гэльское слово — Мак Тир, что означает "сын этой земли". Думаю, когда люди говорили на ирландском, они относились к миру иначе, потому что каждое имя имело свое значение».

ТОММ МУР, СОРЕЖИССЕР

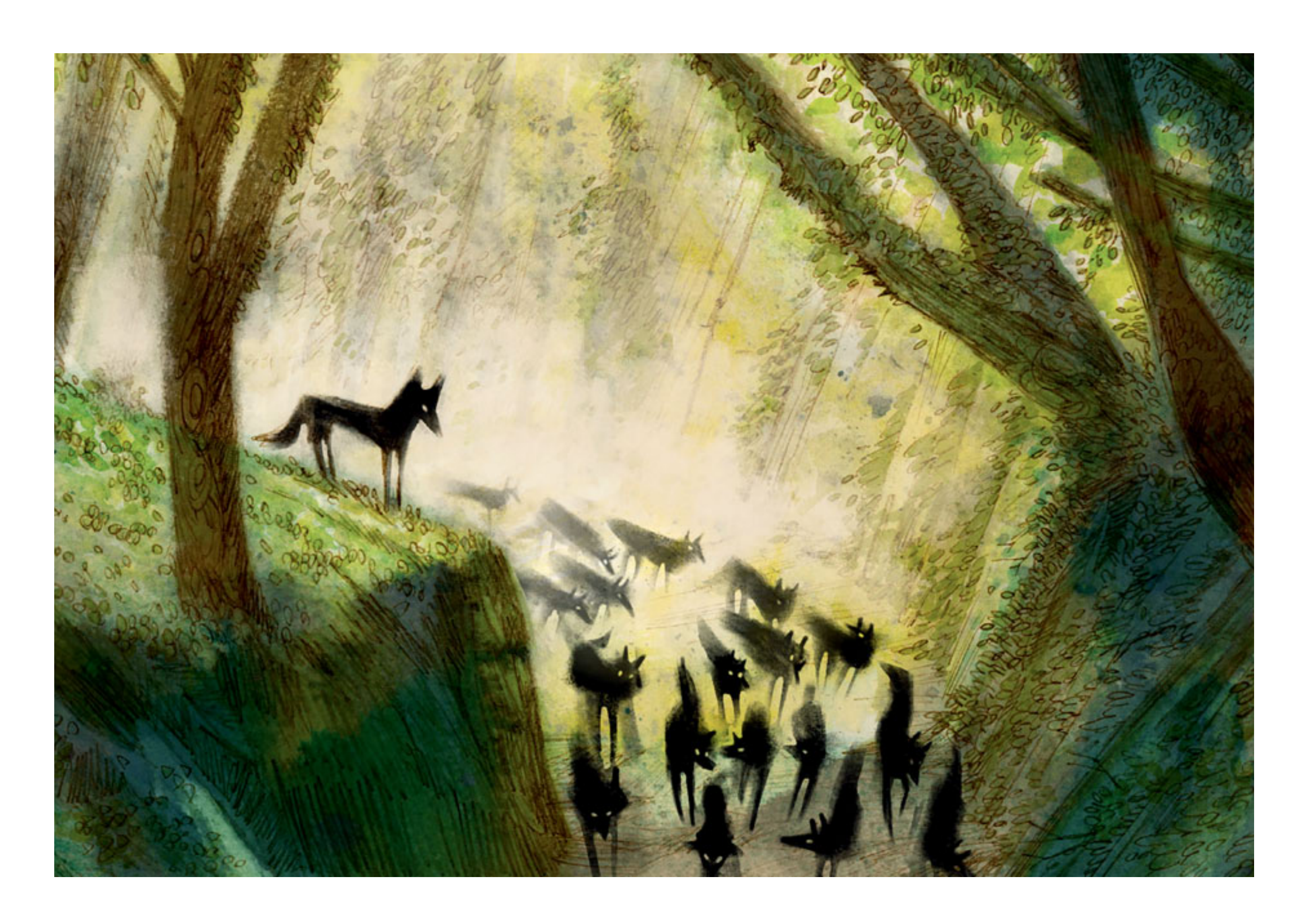
«Бывает, вы дни напролет проводите над последовательностью кадров и затем обнаруживаете, что в контексте аниматика она не работает, — вздыхает Коуди. — Может, идея устарела и больше не цепляет или выбранный эмоциональный накал будет более выигрышным в другой сцене фильма. Над каждой идеей ты размышляешь — нужна ли она вообще, на своем ли она месте. Надо удостовериться, что она хорошо увязывается с макетом, и с бюджетом, и со всем, что с этим связано. Если увязывается, может быть, стоит продолжать. Может быть».

«Я был редактором шоу для дошкольников с хронометражем ровно семь минут, — говорит Маллери. — Я входил со словами "Ребята, нужно сделать монтаж к завтрашнему дню, вырежьте эти три кадра, соедините эти два — и готово". Возможно, не будь я редактором, я бы выбрал другой подход. Но у меня было чувство, что я подкованный редактор, который может быть беспристрастным».

Над «Легендой о волках» трудились три монтажера, собирали идеи воедино и наводили лоск, чтобы анимация соответствовала видению режиссеров. Первая часть фильма оказалась особенно сложной, ее несколько раз переделывали. Стюарт комментирует: «Нужно отдать должное Дарре. Она в одиночку проделала огромную работу с раскадровкой, переставляя туда-сюда картинки, чтобы рассказать первую часть истории с помощью монтажа».

«Это первый экшен Cartoon Saloon и первый фильм, в котором есть настоящий злодей, — отвечает Бирн. — С первой частью пришлось повозиться. Ее нужно было сделать мрачной, но не слишком. Веселой, но не глупой».

«"Песнь моря" была для меня очень личной историей. Художники по раскадровке воплотили ее именно так, как я себе представлял, — добавляет Мур. — В "Легенде о волках" мы с Россом решили дать художникам больше свободы. Такие люди, как Джованни Феррари и Луиза Бэгнолл, привнесли частичку себя в кадры. Работа над раскадровкой заняла мно-



«На идею натолкнула настоящая история. В итоге получился экшен, в котором отец гонится за дочерью, а потом и сам становится тем, на кого охотится. Мультипликаторы хотели рассказать такую историю, которая помещает человека в голову животного, на которого он охотится. В ходе сбора информации отправная точка нашлась в мифологии: они узнали про волков из Оссори».

ПОЛ ЯНГ, ПРОДЮСЕР

го времени, кипели споры, велись дискуссии. Мы попросили у производственного отдела еще восемь месяцев на то, чтобы переписать огромные разделы с самого начала. Со мной такое впервые».

Как это часто бывает, съемочной группе пришлось выяснить, чего они НЕ хотят, до того как стало понятно, чего они хотят. «Сначала это была угрюмая, более взрослая история. Мы поняли: такую нам не нужно, — говорит Стюарт. — На одном этапе была длинная часть, в которой Билл и Робин живут в лесу, перед тем как попасть в Килкенни. Мы поняли: начинать надо не так. На самом деле все начинается уже в Килкенни. Поэтому давайте вырежем уединение в лесу и встретим их, когда они уже погружены в жизнь города».

Оглядываясь на то, как развивался сюжет, Мур вздыхает: «У нас печальный финал: волкам приходится уйти. Они беженцы. Любой, кто интересуется историей, легко выяснит, что, как это ни печально, сто лет спустя эти волки вымерли. Но само семейство псовых существует и поныне».

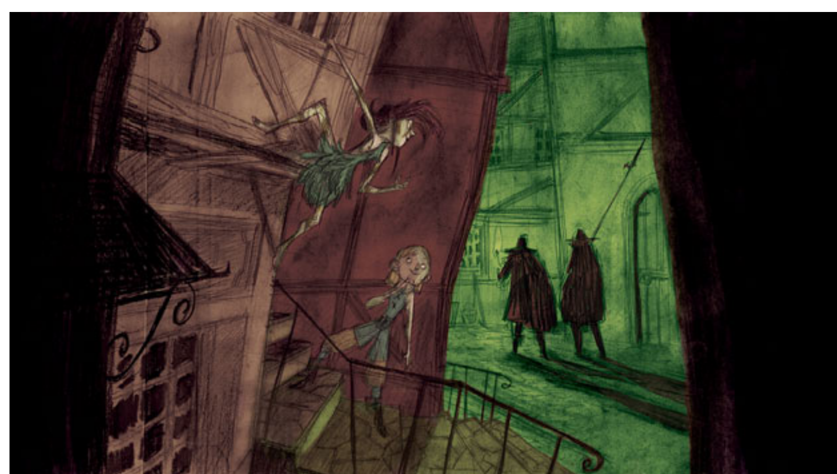
СВЕРХУ *В этом эскизе животные прорисованы просто. Зато он показывает, как падает свет в ирландском лесу. Художник: Росс Стюарт*

1 *Выставленная в центре Килкенни туша волка. Художник: Росс Стюарт*

2 *Меб уводит Робин от опасного патруля. Художник: Сирил Педроса*

3 *Отряды лорда-протектор вторгаются в лес. Стилизация. Художник: Фридрих Шепер*

1



2

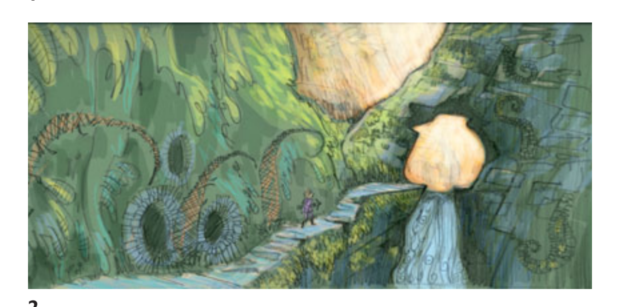


3

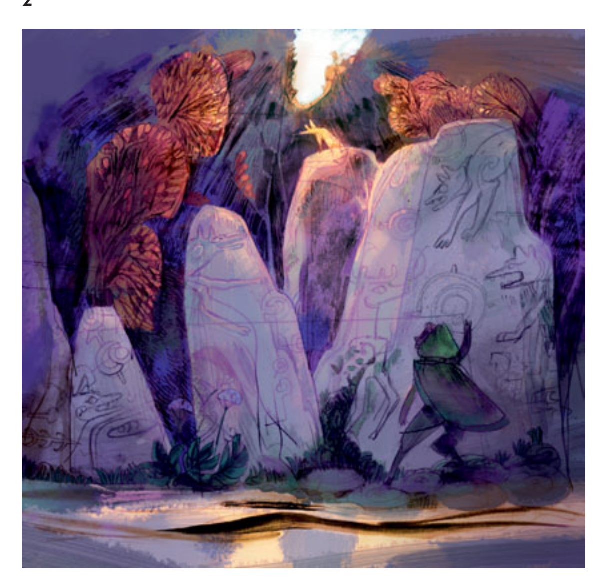




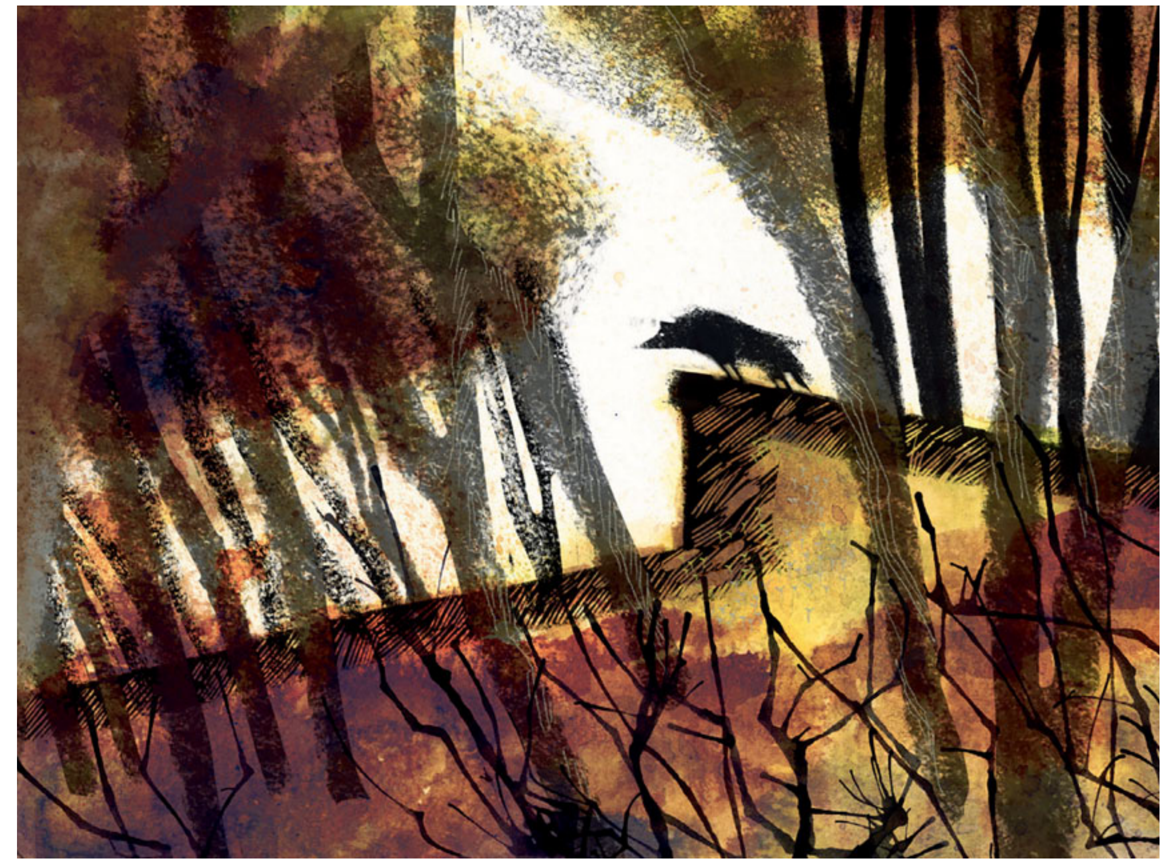
1



2



3



4



СВЕРХУ *Томм Мур предлагает счастливый вариант конца фильма — Робин рисует себя, свою семью и новых друзей*

НА ПЕРЕДНЕМ ФОРЗАЦЕ *Замысловатый набросок передает суету повседневной жизни в Килкенни XVII века. Фон: Клара Аведильо. Персонажи: Федерико Пированo*

НА ОБОРОТЕ ПЕРЕДНЕГО ФОРЗАЦА *Захваченный войсками Кромвеля замок Килкенни. Контур: Лаура Донг. Цвет: Стефано Скаполан и Хортенс Мариано*

НАПРОТИВ *Художник: Мария Парейя*

НА ОБОРОТЕ *Акварельные этюды словно приглашают зрителя в глубину ирландского леса. Контур: Лаура Донг и Эдуардо Дамассено. Цвет: Андре Одва и Стефано Скаполан*

АВТОРЫ ИДЕИ *Томм Мур, Росс Стюарт и Мария Парейя*

УДК 7.046.1(417):004.928
ББК 82.3(4Ирл):85.377
С60

Издание для досуга

Перевод с английского *Елены Мамонтовой*

На русском языке публикуется впервые

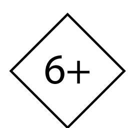
Чарльз Соломон
ЛЕГЕНДА О ВОЛКАХ
Артбук

Руководитель редакционной группы *Анна Сиваева*
Ответственные редакторы *Дарья Жаркова, Мария Соболева*
Научный редактор *Павел Шведов*
Арт-директор *Елизавета Краснова*
Дизайн обложки *Елизавета Краснова*
Макет и леттеринг *Татьяна Гришина*
Вёрстка блока *Стефан Розов*
Корректоры *Надежда Власенко, Татьяна Бессонова*

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва,
Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2
mann-ivanov-ferber.ru
vk.com/mifcomics
instagram.com/mifcomics
t.me/mifcomics

Writer: Charles Solomon
Original English title: The Art of WolfWalkers

First published in the English language in 2020
By Harry N. Abrams, Incorporated, New York



ISBN 978-5-00169-968-2